Arvtagaren

Ett äventyr till Eon

En historia om en mäktig släkts korrupta förflutna, en arvtagare, en förrymd slav och ett sällskap prisjägare som lockas av en stor summa blodspengar. En mångbottnad historia där inget från början är som det verkar och där de moraliska besluten blir många.

Text: Petter Nallo

Illustrationer: Olof Nilsson

Arvtagaren

Beskrivning

Den åldrade familjepatriarken Otellus Hazan av släkten Arcadis har under hela sitt liv spelat ett högt politiskt spel gentemot sina konkurrenter. Men nu på ålderns höst tog hans tur slut och han fanns skyldig till högförräderi för att ha undanhållit provinsen och provinsherren ofantliga summor pengar. Straffet blev döden i tre led: han själv, hans avkomma, syskon och föräldrar. Otellus har dock inte mycket mer än förakt för sina syskon och äldre barn. Endast den yngste sonen Alexius är han mycket fäst vid. I sista stund lyckas han skicka iväg Alexius med tirakslaven Tamba. Tiraken Tamba är nu på flykt med en börs fylld med guld och en bortskämd sjuåring som inte alls förstår varför de måste fly. Samtidigt så har fienderna till familjen anlitat prisjägargruppen Lärkorna för att hitta Alexius och föra tillbaka honom till magistraten så att han kan avrättas.

Tips till spelledaren

Det här scenariot bygger till stor del på att de först ser tiraken som den onde som har kidnappat barnet för att sedan förstå hur historien hänger ihop mer och mer. Att de har full kännedom om varför Alexius och Tamba är på flykt tar bort lite av vändningarna i intrigen.

Scenariot kan med fördel utspela sig mitt i den heta sommaren på landsbygden där slavar och daglönare sliter på fälten. Ryktet om tiraken sprider sig bland folket och om dessa får tag på denne blir det snabbt lynchstämning.

När lärkorna introduceras låt de först hantera det diplomatiskt om det är möjligt. De har ingen lust till mer blodspillan än vanligt men är inte heller sådana som viker från ett uppdrag. Rollpersonerna kan med fördel känna igen sig i dem. Det skulle kunna vara dem om ett antal år i framtiden. Ge dem således gärna liknande beteende och stil.

Provinsen Rankun ligger i de centrala delarna av kejsardömet. Här är fälten bördiga och kyrkan är stark. Folket är inskränkta och tiraker ses vanligen som primitiva bestar som bäst hålls som slavar i gruvorna eller slås ihjäl på en gladiatorarena. När det sprids ett rykte om hur en mänsklig pojke blivit kidnappad av en tirak kommer det bli en hätsk lynchstämning och folk se det som sin plikt att befria gossebarnet.

Äventyret

En sommardag i Rankun

Den odlade marken breder ut sig så långt ögat når. Gyllene sädesfält på låglanden där slavar och daglönare jobbar med att ta in skörden och uppe på kullarna vallas fåren av unga herdar. Byar, borgar, kyrktorn, vägkors, kapell och ruiner finner man varstans och här och där små skogsdungar. I en av dessa befinner sig tirakslaven Tamba och den sjuårige ädlingen Alexius.

Ingångar till äventyret

Värdshusprat: På en resa stöter rollpersonerna på en äldre tirak som fångar fisk vid ett vattendrag. När han ser rollpersonerna försvinner han in i skogen. Senare när rollpersonerna fyller sina bukar på ett värdshus hör de hur folk pratar om att en liten pojke från en fin familj ska ha blivit tagen som gisslan av en tirakslav som sedan flydde iväg med honom. Familjen ska tydligen ha utfäst en stor belöning på tirakens huvud.

Elden i skogen: När rollpersonerna reser genom landsbygden och ska slå läger för natten så ser de en eld som brinner ute i skogen. Långt från de vanliga lägerplatserna. Där befinner sig Tamba och pojken Alexius.

Den stulna hästen: En av rollpersonernas häst har blivit stulen. Kanske hade han släppt den på bete eller för att dricka men nu syns den inte till. Tamba har tagit hästen för att han och Alexius ska kunna röra sig snabbare. Han reser helst nattetid då folk inte kan se honom och där han har hjälp av sin mörkersyn.

Tiraken & pojken

Tamba

[Lojal och Desperat]

En äldre, kutryggig, tirak med kortklippt hår och klädd i en enkel brungrå tunika med hosor. Man ser fortfarande ett vitt ärr efter ett brännmärke på kinden som visar att han är en slav. Han var i sin ungdom något av ett råskinn men blivit lugnare på äldre år och hade ansvaret att se över så att slavarna som utförde grovarbetet skötte sig till dess att han blev Alexius livvakt och mentor. Då han har varit en nära tjänare till sin forna herre Otellus och vistats i de fina miljöerna pratar han jargiska flytande och högre jargiska med en lättare brytning. Likaså är han väl införstådd i seder och bruk och uppför sig mycket belevat. Han har en *stridsyxa* i sin packning som han snabbt kan komma åt, en *lång dolk* i bältet samt en *börs med guldmynt* (värda 400 silver) och *Otellus Hazans signetring*. Han är misstänksam mot alla då han vet att han är jagad och att de är ute för att döda Alexius vilken han svurit att skydda med sitt liv. Samtidigt vet han inte vad han ska ta sig till. Var ska han ta pojken som är jagad?

Alexius

[Hemlängtan och Nyfiken]

En liten tanig pojke med mörkt hår och stora blå ögon. Han talar på ett sätt som direkt avslöjar att han är från en högre samhällsklass. Han är iklädd en enkelt tunika och han kliar sig ständig då han är ovan den grova typen av tyg. Alexius växlar starkt i sina känslor. Han är rädd och längtar hem innerst inne men försöker vara modig. Tamba har inte haft hjärta att berätta att hela hans familj blivit avrättad men sagt att de måste lämna deras gods ett tag. Alexius gråter ibland och vill att Tamba ska ta honom hem. I sin ägo har han en *bok med helgonberättelser* och en *flöjt* som Tamba täljt åt honom.

I lägret så halstrar Tamba fisk över en öppen eld så att han ska kunna mata den hungrige Alexius. Det ligger en ryggsäck med sovfällar, några kärl och ett vattenskinn mot ett träd.

Blir de påkomna där så kommer Tamba inte låta någon komma nära pojken och förklara att han har en smittsam sjukdom (som inte drabbar tiraker) och de ska till en medikus i norr. Det krävs inte ett högt slag mot Genomskåda för att förstå att något inte står rätt till. Bemöts han aggressivt kommer han säga till pojken att springa och dra stridsyxan. Om man lyckas lugna honom och prata med honom och han får ett gott intryck av rollpersonerna kan han berätta sanningen. Att Alexius kommer bli avrättad och att han försöker rädda honom undan detta.

Tamba

Alexius

Dramakrokar

• Tamba kommer bedja rollpersonerna om nåd och förklara att Alexius har ett pris på sitt huvud. Folk är redan nu ute och letar efter honom.

• Alexius får ett utbrott om någon kommer skada tiraken då detta är den enda trygga person han har kvar runt sig.

• Alexius tyr sig till en av rollpersonerna och söker tröst hos denna.

• Om de riskeras att upptäckas och Tamba litar på rollpersonerna så ber han dessa föra pojken i säkerhet och leder förföljare på villovägar genom att offra sitt liv.

• Alexius förstår att hans familj är död och gråter tyst och länge och tycks otröstlig.

• Tamba berättar att Otellus Hazan hade en älskarinna vid namn Pavana som nu lever i den lilla staden Karun i sydvästra Sardan. Otellus brukade skicka brev i hemlighet till henne. Skulle de kunna lämna Alexius hos henne skulle han kanske vara trygg.

• Om rollpersonerna släpper iväg Tamba och Alexius så kommer de möta Lärkorna som har Tamba i kedjor och Alexius rider på en av deras hästar. Tamba kommer bedja till rollpersonerna.

Dramakrokar under färden

Oavsett rollpersonernas agerande följer här förslag på händelser som kan ske under äventyret.

• Från en närbelägen by samlas folk för att leta reda på tiraken och rädda pojken. De överger fälten och beväpnar sig med diverse redskap och börjar gå skallgång. Dessa ser tiraker som monster och inget mer.

• Rollpersonerna får höra av en resenär att Alexius har ett högt pris på sitt huvud och att han ska straffas för sin faders brott.

• En grupp godhjärtade bönder erbjuder rollpersonerna (samt tiraken och pojken) att åka med i deras vagn gömda i höet.

• En arbetare berättar att en grupp prisjägare som kallade sig för Lärkorna är i trakten och letar efter tiraken och pojken.

• Om rollpersonerna tar pojken till magistraten försöker en gammal man övertyga dem om att låta honom leva.

• Rollpersonerna ser lärkorna i fjärran. De pratar med folk eller spårar.

Älskarinnan

Otellus Hazan hade tidigare en konkubin som han var mycket fäst vid. Han släppte henne fri och hon lever nu i den lilla staden Karun i sydvästra Sardan. Hon är nu i fyrtioårsåldern och lever ett gott liv på pengarna hon fick för sina tjänster och har tillverkat tennsmycken för att få in extra pengar. Hon har aldrig träffat Alexius men kan tänka sig ta hand om honom.

Möjliga slut på äventyret

Rollpersonerna lämnar in Alexius: De för Alexius till magistraten och denne skänker dem belöningen på 1400 silver. Då Alexius är av en såpass ung ålder så avrättas han i avskildhet medelst ett bedövande gift för att minska hans lidande (magistraten är inte helt hjärtlös). Därefter kapas hans huvud av och sätts invid huvudet av sina släktingar.

Lärkorna får tag på Alexius: Antingen så gör de ett avtal med rollpersonerna eller så tar de bara honom. De för honom till magistraten och delar sedan på pengarna.

Rollpersonerna tar hand om Alexius: Och för bort honom från deras fiender. De måste hitta ett nytt hem åt honom. Det kommer ta ett tag för honom att anpassa sig men han är fortfarande ett barn och kan mycket väl växa upp utan att minnas sin härkomst.

Rollpersonerna eskorterar Alexius till älskarinnan: Med eller utan Tamba så eskorterar rollpersonerna Alexius till älskarinnan. Hon kommer vara mycket förvånade över deras ankomst men lovar att ta hand om och skydda barnet.

Lärkorna

Prisjägarna

Lärkorna är en grupp på fyra erfarna prisjägare och detta äventyrs primära antagonister. Många av dem har tjänstgjort inom armén. De har alla börjat bli till åren och tillsammans varit ute på allehanda äventyr. Nuförtiden så tar de enklare uppdrag såsom att hämta in förrymda slavar, föra fångar mellan provinserna och kräva in pengar för uppdragsgivare. Egentligen har de nog med pengar att slå sig till ro men vägarna är deras hem. De är kanske inte så snabba, starka och vitala som de var innan men deras erfarenhet, taktiska sinne och kontaktnät gör att de är mycket effektiva. Likaså är de skickliga diplomater och många gånger lyckas de övertyga de som inhyser förrymda slavar att släppa dem, fiender att ge upp och andra att bara titta bort.

Deras symbol är en lärka som sitter på ett mynt.

Tips till spelledaren

Alla är de till åren och har sina krämpor så spela om detta. Det är något som de pratar om ofta och märks även när man umgås med dem. De är också extremt samspelta, de gör inget förhastat, och retirerar hellre från en farlig strid och återkommer senare. Vanligen försöker de lösa det hela fredligt innan de ens startar en strid.

Eretik Vargbane

[Ansvarsfull, Tycker om dvärgar]

Ledaren för lärkorna. En storväxt man med en lika storväxt buk. Han har en bullrande röst när han är glad men kan snabbt bli fokuserad och sammanbiten när det är allvar. Har många gånger samarbetat med dvärgar och är mycket införstådd i deras kultur och beter sig alltid mycket korrekt gentemot dessa.

Regelmässigt: Använd mallen för *Mästerlig krigare* i regelboken. 5T6 i Taktik, Lagkunskap och Krigföring.

Utrustning: Bredsvärd, Riddarsköld, Bredyxa. Ringbrynja, 121 Silver, en karta över Jargien, lista med värdshus uppskrivna och betygsatta mellan 1-5. Häst.

Krämpa: Onda knän och blir extremt andfådd. Båda har att göra med hans övervikt.

Berättar historierna om: *Knivkastartävlingen i Daval, Striden mot mûhadinerna, Besöket i dvärgfästet, När Paetus söp omkull en Tirak och stal dennes kläder.*

Sabina Erövraren

[Diplomatisk, Tycker att dagens ungdom är ohyfsad]

Erövraren är ett namn hon fått för att ha löst många kniviga situationer via sin diplomatiska och sociala förmåga. Hon har till och med fått en belägrad borg att öppna portarna för att undvika mer blodspillan. Hon är en kort kvinna med alldagligt utseende, håret hålls kort så det är ur vägen, men ögonen som är djupblå är mycket skarpa och intelligenta.

Regelmässigt: Använd mallen för *Skicklig krigare* i regelboken. Hon har 5T6+2 i Charm, Genomskåda, Lagkunskap och Argumentera och 4T6 i övriga relevanta sociala färdigheter.

Utrustning: Stridssvärd, Stor rundsköld. Ringbrynja. Smärtstillande örter, 80 silver. Ståtlig häst. Brev som ska levereras till sin familj om hon dödas.

Krämpa: Stela leder och hon dricker alltid smärtstillande dekokter för att inte ha ont.

Berättar historierna om: *När de smugglade ut en fånge mitt framför fiendens ögon, Tiden bland Kamorianerna, När Eretik bröt nacken av en sabeltandad tiger, När Paetus söp omkull en Tirak och stal dennes kläder.*

Eretik

Sabina

Mauzon

Paetus

Mauzon Hästherre

[Allvarsam, Gör allt för sina vänner]

Är av zhaniskt ursprung och tillhörde en stam i Tarkas. Slöt sig samman med lärkorna och bevisade snart sin skicklighet från hästryggen. Han klarar inte av mer än några veckor på en och samma plats och är alltid den som först vill iväg på fortsatta äventyr. Sägs ha mer än 10 oäkta barn och ser fortfarande mycket bra ut.

Regelmässigt: Använd mallen för *Mästerlig krigare* i regelboken. Har 4T6+2 i Charm och 5T6+2 i Rida.

Utrustning: Stridsspjut, Stridsbåge, Kroksabel och bär en Rinbbrynja med en lädertabard.

Krämpa: Världens minsta blåsa och måste lätta på trycket flera gånger per natt.

Berättar historierna om: *När han såg en drake i Tarkas, Då Sabina fick en adelsman att svimma, När Lärkorna ensamma stormade borgen i Drunok. När Paetus fick för sig att en häst kunde prata, När Paetus söp omkull en Tirak och stal dennes kläder.*

Paetus Stålstrupe

[Dricker gärna och mycket, Är inte det rädd för att dö]

Den före detta spejaren och skojaren Paetus är nu extremt närsynt och skumögd. Ofta kisar han för att få syn på saker strax inpå honom. Men så var det inte i hans glans dagar. Då var han en smidig spejare som tog sig in överallt och han var fruktad med en båge i sina händer. Paetus är en cynisk och ironisk person ofta skämtar om sin dåliga syn (”Ingen fara, jag håller koll på dem”, ”Han SER opålitlig ut” osv”) men har ett varmt hjärta där inne och är plågad över att se så dåligt. Han är ökänd för den mängd alkohol han klarar av att dricka.

Regelmässigt: Använd mallen för *Duglig krigare* i regelboken. Har 6T6 i färdigheten Supa. Har 2T6 i färdigheten Båge på grund av sin syn.

Utrustning: Stridsspjut, Bredyxa, Stridsbåge (av rent nostalgiska skäl). Rustning av härdat läder.

Krämpa: Synen som är på väg att försvinna helt.

Berättar historierna om: *När han träffade en mörkerhund i ögat på mer än 100 meters håll, När han sköt tio pilar i ett fallet träd i tron om att det var en tungt rustad fiende. Då de snöade in i bergspasset i två månader, När han söp omkull en Tirak och stal dennes kläder.*

Andra sätt att använda Lärkorna

Efterlysta rollpersoner: De tar sig an att leta upp och fånga in rollpersoner som har ett pris på sitt huvud.

Jagar samma byte: Rollpersonerna och Lärkorna är ute efter samma mål och kan bli tillfälliga allierade eller antagonister.

Berättar historier på värdshus: De kan placeras i historien genom att bara sitta på ett värdshus och berätta äventyrliga historier. Kanske kan de leda in rollpersonerna på något nytt äventyr.

Kunskap om äventyrsplats: Lärkorna har varit på en plats som rollpersonerna måste komma till. Rollpersonerna måste antingen få dem att berätta var platsen är eller anlita dem som vägvisare.

Kontakt, mentor, vän eller familj: En rollperson som har fått en bakgrund, vän, kontakt eller liknande efter slagen på händelsetabellerna skulle kunna ta en av Lärkorna om det passar in på beskrivningen.